

ALIH WAHANA DONGENG SANGKURIANG KE DALAM MEDIA GAME ROBLOX: KAJIAN INTERTEKSTUAL

Agi Al Ghifari

Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra,
Universitas Pendidikan Indonesia

agialghifari97@upi.edu

Abstrak

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan yang sangat besar dalam pola konsumsi budaya masyarakat, khususnya generasi muda yang lebih menyukai media interaktif daripada tradisi lisan atau cetak. Untuk memperbarui dan melestarikan kearifan lokal agar tidak ketinggalan zaman, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan struktur dongeng “*Sangkuriang Kabeurangan*”, menggali bentuk alih wahananya ke dalam media *game* digital Roblox, serta menganalisis hubungan intertekstual yang ada di antara keduanya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan struktural Robert Stanton serta kajian intertekstual. Seluruh data dikumpulkan melalui teknik studi pustaka, observasi digital langsung dalam permainan Roblox, serta dokumentasi visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dongeng aslinya memiliki struktur yang kohesif mengenai tema takdir dengan menggunakan alur maju serta memiliki dua klimaks. Ketika dialihwahanakan ke dalam *game* Roblox, narasi yang tadinya linier dan pasif berubah wujud menjadi sistem *gameplay* yang interaktif melalui rangkaian *Quest* progresif, karakter tiga dimensi, serta berbagai mekanik permainan. Proses ini menghasilkan empat pola hubungan intertekstual, yaitu unsur yang dipertahankan (alur utama, tokoh, dan latar), ditambahkan (*Quest* baru dan *timer*), dikurangi (sifat narasi pasif), serta diubah (dari deskripsi teks menjadi visual tiga dimensi). Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa alih wahana ke media *game* digital seperti Roblox mampu menjaga dan mengembangkan cara penyampaian sastra tradisional Sunda agar lebih menarik serta relevan dengan generasi saat ini, tanpa menghilangkan nilai-nilai budaya aslinya, sekaligus memberikan kontribusi penting bagi perkembangan *cyberliterature* dan pendidikan berbasis kearifan lokal.

Kata Kunci: Alih wahana; dongeng Sangkuriang; *game* Roblox; intertekstualitas

Article History

Received: August 2026

Reviewed: August 2026

Published: August 2026

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI :

10.8734/argopuro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Argopuro



This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-Non Commercial
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstract

The development of digital technology today has brought significant changes in society's cultural consumption patterns, especially among the younger generation who prefer interactive media over oral or print traditions. To revitalize and preserve local wisdom so it remains relevant, this study was conducted to describe the structure of the folktale "Sangkuriang Kabeurangan," explore its adaptation into the digital game Roblox, and analyze the intertextual relationship between the two. This research uses a descriptive qualitative method with Robert Stanton's structural approach and an intertextual study. All data were collected through literature review techniques, direct digital observation within the Roblox game, and visual documentation. The results show that the original folktale has a cohesive structure centered on the theme of fate, utilizing a progressive narrative arc with two climaxes. When adapted into the Roblox game, the previously linear and passive narrative transforms into an interactive gameplay system through a series of progressive Quests, 3D characters, and various game mechanics. This process yields four patterns of intertextual relationships: elements that are retained (main plot, characters, setting), added (new Quests and a timer), reduced (passive narrative nature), and modified (from text descriptions into 3D visuals). Therefore, this study proves that adapting traditional Sundanese literature into digital game media like Roblox is capable of preserving and developing its delivery to make it more engaging and relevant for today's generation, without compromising its original cultural values, while contributing to the development of cyberliterature and local wisdom-based education.

Keywords: *Transmedia adaptation; Sangkuriang folktale; Roblox game; intertextual study*

1. PENDAHULUAN

Dongeng merupakan salah satu bentuk karya sastra klasik yang memiliki kedudukan penting dalam kehidupan masyarakat Sunda (Prihandini & Nugraha, 2012). Salah satu dongeng yang sudah terkenal serta menjadi identitas budaya di Jawa Barat adalah dongeng Sangkuriang. Urgensi cerita rakyat ini bukan sekadar sebagai hiburan lisan, tetapi juga menjadi sarana untuk menyimpan nilai-nilai moral, pedoman hidup, serta kekayaan bahasa ibu yang harus terus diwariskan kepada generasi selanjutnya agar tetap terjaga (Mulyani dkk., 2022).

Perkembangan teknologi digital dewasa ini membawa perubahan yang sangat besar terhadap pola konsumsi budaya di kalangan generasi masa kini. Media cetak atau tradisi lisan yang bersifat konvensional kini mulai kurang diminati oleh remaja generasi sekarang, yang lebih banyak menghabiskan waktu pada media hiburan digital yang bersifat audio-visual dan interaktif. Salah satu platform digital yang tengah digemari secara global adalah *game* Roblox. Roblox bukan sekadar media *game* sebagai tempat bermain, tetapi juga merupakan platform sandbox kontemporer yang memungkinkan penciptanya (*creator*) membangun dunia virtual

(*world-building*) serta sistem permainan sendiri, sehingga memiliki potensi besar untuk dijadikan media inovatif dalam menyampaikan narasi budaya atau media pembelajaran (Hidayah dkk., 2022).

Melihat kondisi di lapangan, media ini menjadi salah satu upaya inovatif untuk melestarikan serta memperkenalkan kembali dongeng tradisional agar tetap selaras dengan perkembangan zaman, salah satunya melalui proses alih wahana. Alih wahana dari teks dongeng lisan/tulis ke dalam bentuk *game* digital Roblox merupakan langkah transformasi yang mengubah narasi linier (pasif) menjadi sebuah pengalaman visual serta mekanik permainan yang interaktif (aktif). Dalam visualisasi virtual tersebut, pemain (*player*) tidak hanya membaca atau mendengarkan cerita, tetapi dapat “menghidupi”, menjelajahi latar tempat, serta mengalami langsung rangkaian peristiwa dalam dunia imajinatif Sangkuriang melalui karakter *avatar* dan sistem tantangan (*Quest*) yang disediakan.

Istilah “alih wahana” diperkenalkan oleh sastrawan Sapardi Djoko Damono melalui bukunya Alih Wahana (2012). Menurut Damono (2014, hlm. 13), alih wahana merupakan perubahan dari satu bentuk kesenian ke kesenian lain, seperti ekranisasi (perubahan karya sastra menjadi film), musikalisasi (perubahan puisi menjadi musik), dramatisasi (perubahan karya sastra menjadi drama), atau novelisasi (perubahan film menjadi novel). Alih wahana melibatkan proses penerjemahan, penyaduran, dan transformasi dari satu bentuk seni ke bentuk lainnya; istilah “wahana” diinterpretasikan sebagai suatu “kendaraan” yang berfungsi membawa sebuah karya ke tempat lain atau ke bentuk yang berbeda, yaitu sarana yang dapat dipakai untuk menyampaikan tujuan serta menampilkan ide atau emosi (Damono, 2018, hlm. 9). Meskipun pemikiran Damono belum secara khusus membahas alih wahana dari karya sastra dongeng ke media *game* digital, penelitian ini merujuk pada kerangka teori tersebut karena akan memaparkan bagaimana proses berpindahnya sebuah karya sastra (dongeng) ke bentuk lain, yaitu *game* Roblox.

Dalam proses alih wahana dari teks sastra klasik ke media *game* modern, tentu banyak perubahan yang harus disesuaikan, dikurangi, atau disetarakan pada unsur-unsur intrinsik cerita akibat perbedaan karakteristik dan konvensi medium yang digunakan. Agar perubahan dan transformasi ini dapat dikaji secara ilmiah, diperlukan pendekatan intertekstual. Konsep intertekstualitas pertama kali dikemukakan oleh Julia Kristeva pada akhir dekade 1960-an, yang menyatakan bahwa setiap teks merupakan mosaik dari berbagai teks lain, sebab dalam proses penciptaan karya, pengarang secara sadar maupun tidak sadar akan dipengaruhi oleh karya yang pernah dibaca, didengar, atau diketahui sebelumnya. Dengan demikian, tidak ada satu teks pun yang lahir secara mandiri tanpa keterkaitan dengan teks lain. Dalam kajian intertekstual, teks yang menjadi sumber atau rujukan disebut hipoteks, sedangkan teks yang lahir dari hasil transformasi disebut hiperteks; analisis intertekstual dengan demikian tidak hanya mencari kesamaan antara dua teks, tetapi juga menelaah perubahan, perkembangan, pengurangan, serta penambahan yang berlangsung dalam proses transformasi tersebut (Kristeva, dalam Martono, 2009; Culler, 1975; Teeuw, 1984).

Bersandingan dengan intertekstualitas, penelitian ini juga menggunakan pendekatan strukturalisme untuk memahami struktur internal dongeng sebagai teks asal. Menurut Robert Stanton, analisis struktural digunakan untuk menelaah unsur-unsur pembangun karya sastra beserta keterkaitannya dalam membangun sebuah cerita, yang meliputi tiga aspek, yaitu (1) tema cerita, (2) fakta cerita (yang mencakup alur, tokoh, dan latar), serta (3) sarana cerita (yang mencakup pusat pengisahan, gaya bahasa dan suasana, simbol, citraan, dan judul) (dalam Isnendes, 2010, hlm. 92).

Meski demikian, penelitian ini lahir dari adanya kesenjangan (gap) penelitian. Beberapa penelitian terdahulu yang sewarna dengan penelitian ini, di antaranya “Mengembangkan Media Film Animasi Berbasis Teknologi AI dalam Pembelajaran Dongeng di SMP” oleh Hadian Hibatul Ilmi (2025), “Transformasi Cerita Pendek Dogdog Pangrewong Menjadi Komik Digital” oleh Anisa

Azizah (2026), “Desain *Game* Menggunakan Roblox sebagai Media Pembelajaran Astronomi” oleh Wiyuna dkk. (2024), serta “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Game* Roblox sebagai Sarana Pembelajaran Materi Keragaman Budaya Kelas V Sekolah Dasar” oleh Sabila dkk. (2026). Selain itu, terdapat pula penelitian “Alih Wahana Cerita Legenda Buaya Putih Cirebon ke dalam Bentuk Buku Anak” oleh Widiarti dkk. (2022) yang membahas proses alih wahana dari bentuk lisan ke bentuk teks untuk buku bacaan anak. Penelitian-penelitian tersebut umumnya mengkaji Roblox dari sisi teknologi dan pendidikan (bagaimana merancang dan menguji produknya) atau alih wahana ke media cetak/dua dimensi, tetapi belum ada yang mengulas secara mendalam dari sisi kesusastraan serta teori intertekstual khususnya bagaimana perubahan unsur fakta cerita ketika dongeng Sangkuriang dialihwahanakan menjadi kode program dan visual interaktif dalam Roblox, serta bagaimana hubungan intertekstual antara teks asal dan teks baru tersebut.

Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menghadirkan sebuah kajian sastra kontemporer (*cyberliterature*) yang secara khusus mengamati serta membandingkan teks sastra tradisional Sunda dengan media dunia virtual tiga dimensi Roblox, menggunakan teori strukturalisme Robert Stanton serta kajian intertekstual. Kajian mengenai transformasi dongeng tradisional ke media modern ini penting untuk dilakukan, baik bagi perkembangan ilmu sastra (*cyberliterature*) maupun bagi dunia pendidikan berbasis kearifan lokal. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan struktur dongeng Sangkuriang sebagai teks asal (hipoteks), (2) mendeskripsikan bentuk alih wahana dongeng Sangkuriang ke media *game* Roblox sebagai hasil transformasi (hiperteks), dan (3) menganalisis hubungan intertekstual antara dongeng Sangkuriang sebagai hipoteks dan *game* Roblox sebagai hiperteks. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu sastra Sunda, khususnya mengenai alih wahana dan intertekstualitas dalam karya sastra digital; sedangkan secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran proses penciptaan *game* berbasis karya sastra khususnya dongeng Sunda yang dapat dijadikan referensi bagi guru, mahasiswa, dan pengembang *game* edukasi budaya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian mengenai alih wahana dongeng Sangkuriang versi tulisan karya Chyé Retty Isnendes ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan objek kajian berupa karya sastra. Metode kualitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian (Moleong, dalam Ratnaningtyas dkk., 2023), sedangkan sifat deskriptif digunakan untuk mengungkap “makna data” atau fenomena yang ditemukan peneliti dengan cara memaparkan buktibuktinya (Abdussamad, dalam Ratnaningtyas dkk., 2023). Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian intertekstual untuk mendeskripsikan secara mendalam proses alih wahana dongeng *Sasakala Tangkuban Parahu “Sangkuriang Kabeurangan”* menjadi *game* Roblox, serta hubungan antara teks asli dan teks hasil alih wahana tersebut.

Sumber data penelitian ini adalah dongeng *Sasakala Tangkuban Parahu* berjudul “*Sangkuriang Kabeurangan*” versi tulisan karya Chyé Retty Isnendes, serta *game* Roblox berjudul “*Sasakala Tangkuban Parahu: Adventure Sangkuriang*” ciptaan peneliti sendiri sebagai hasil alih wahana. Data penelitian berupa struktur cerita yang meliputi tema cerita, fakta cerita (alur, tokoh, dan latar), sarana cerita (pusat pengisahan, gaya bahasa, suasana, simbol, dan citraan), serta unsur intertekstual yang terkandung di antara kedua objek tersebut. Penelitian ini juga didukung oleh sumber lain berupa buku dan jurnal ilmiah.

Data dikumpulkan melalui teknik studi pustaka, observasi digital langsung, serta dokumentasi visual, dengan langkahlangkah sebagai berikut: (a) menentukan sumber data berupa dongeng sasakala *Sangkuriang Kabeurangan*; (b) membaca sumber data dan referensi terkait; (c) menandai struktur cerita yang meliputi tema, fakta, dan sarana cerita; (d) menandai klasifikasi unsur yang dipertahankan, dikurangi, ditambah, serta dimodifikasi antara dongeng dan *game* Roblox melalui kajian intertekstual; (e) melaksanakan observasi digital dengan

memainkan serta mengamati seluruh unsur cerita (*NPC*, *map*, dan *Quest*) dalam *game* Roblox “*Sasakala Tangkuban Parahu: Adventure Sangkuriang*”; dan (f) melakukan dokumentasi visual (tangkapan layar) pada bagianbagian *game* yang memuat unsur fakta cerita sebagai bukti hiperteks.

Instrumen penelitian berupa kartu data digital yang dirancang untuk memudahkan proses analisis, terdiri atas kartu data alur cerita (memuat kode, tahapan, dan kutipan hasil analisis), kartu data tokoh dan penokohan (memuat nomor, nama tokoh, penokohan/watak, dan keterangan), kartu data latar cerita (memuat latar, hasil analisis, dan keterangan paragraf), kartu data pusat pengisahan, kartu data gaya bahasa, serta kartu data suasana cerita. Untuk analisis struktur digunakan teori strukturalisme Robert Stanton yang meliputi (1) tema cerita, (2) fakta cerita (alur, tokoh, latar), dan (3) sarana cerita (pusat pengisahan, gaya bahasa dan suasana, simbol, citraan, dan judul). Sementara itu, proses pembuatan *game* menggunakan perangkat lunak Roblox Studio sebagai instrumen teknologi untuk melakukan transformasi media dari bentuk teks dongeng konvensional ke bentuk *game* digital yang lebih interaktif dan modern.

Data yang telah terkumpul selanjutnya diolah melalui tiga tahap, yaitu (a) memeriksa setiap data yang telah dikumpulkan, baik data sumber utama maupun data pendukung; (b) menganalisis sumber data yang telah dikumpulkan menggunakan kajian intertekstual; serta (c) mendeskripsikan hasil analisis data yang telah dikumpulkan dan dianalisis, kemudian menarik simpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Struktur Dongeng “*Sangkuriang Kabeurangan*”

Ringkasan Cerita

Pada suatu masa di Tatar Sunda, tersebutlah seorang ibu bernama Dayang Sumbi yang menyuruh anaknya, Sangkuriang, untuk berburu kijang karena sudah lama ia ingin menyantap hati kijang. Keesokan harinya, di waktu dini hari, Sangkuriang berangkat ke hutan dengan membawa tombak, ditemani anjingnya, Si Tumang. Namun, hingga hari beranjak petang, ia tidak kunjung mendapatkan buruan. Karena merasa kasihan pada ibunya bila tidak jadi menyantap hati kijang, Sangkuriang nekat membunuh Si Tumang dan mengambil hatinya untuk dibawa pulang.

Malam itu, Dayang Sumbi memasak hati tersebut dan menyantapnya bersama Sangkuriang dengan lahap. Ketika ditanya keberadaan Si Tumang, Sangkuriang menjawab jujur bahwa yang dimakan adalah hati anjing kesayangan ibunya itu. Mendengar hal itu, Dayang Sumbi terkejut dan murka; ia langsung memukul kepala Sangkuriang dengan sendok nasi hingga berdarah, lalu mengusirnya dari rumah.

Dengan hati perih, Sangkuriang berjalan sambil menangis meninggalkan rumahnya, melangkah tanpa arah tujuan yang jelas ke arah timur. Waktu terus berlalu hingga delapan tahun lamanya, dan ia tumbuh menjadi pemuda yang tampan, gagah, serta sakti. Suatu hari ia bertemu dengan seorang perempuan yang sangat cantik; keduanya saling jatuh cinta dan berjanji untuk menikah.

Namun, pada suatu ketika perempuan itu mengusap rambut Sangkuriang dan mendapati bekas luka di kepala calon suaminya. Setelah ditanyakan sebab musababnya dan Sangkuriang menceritakan asalusulnya, perempuan itu yang tak lain adalah Dayang Sumbi sendiri, yang tetap awet muda tersadar bahwa pemuda di hadapannya adalah anak kandungnya sendiri. Ia pun menjelaskan siapa dirinya, tetapi Sangkuriang tetap tidak percaya dan bersikeras ingin menikahinya. Dayang Sumbi kemudian meminta syarat: bersedia dinikahi asalkan Sangkuriang dapat membuat telaga sekaligus perahu untuk berlayar dalam waktu semalam, sebelum matahari terbit.

Dengan mengerahkan seluruh kekuatan saktinya, Sangkuriang berhasil membuat telaga, dan perahunya pun hampir selesai. Melihat hal itu, Dayang Sumbi tidak tinggal diam; ia mencari akal untuk menggagalkan usaha anaknya dengan membangunkan warga desa, meminta kaum perempuan menumbuk lesung, mengusik ayam-ayam agar berkokok, serta menyalakan seratus obor dan mengibasngibaskan kain putih (*boeh rarang*) di atas bukit agar tampak seperti fajar menyingsing. Sangkuriang yang mendengar ayam berkokok dan melihat cahaya di ufuk timur mengira hari telah pagi (*kabeurangan*) dan menyangka dirinya gagal. Dalam amarahnya yang meluap, ia menendang perahu yang belum sepenuhnya jadi itu sekuat tenaga hingga terlempar jauh dan jatuh terbalik. Perahu yang tertelungkup itu, lambat laun, berubah menjadi gunung yang kini dikenal sebagai Gunung Tangkuban Parahu.

Tema Cerita

Tema utama dongeng *Sangkuriang Kabeurangan* adalah manusia yang tidak dapat lari dari takdirnya sendiri. Tema ini ditampilkan melalui berbagai peristiwa tragis, mulai dari Sangkuriang yang membunuh Si Tumang karena takut mengecewakan ibunya, hingga peristiwa pengusiran Sangkuriang oleh Dayang Sumbi. Konflik psikologis ini terus berjalan secara sirkular hingga masa dewasa, ketika Sangkuriang mengalami amarah yang sama besarnya saat rencana pernikahannya digagalkan oleh siasat fajar palsu Dayang Sumbi. Seluruh peristiwa dalam cerita mengarah pada satu simpulan bahwa manusia tidak akan pernah bisa lepas dari takdirnya sendiri.

Fakta Cerita

Karakter, alur, dan latar merupakan fakta-fakta cerita yang berfungsi sebagai catatan peristiwa imajinatif dari sebuah cerita, yang bila diringkas disebut sebagai “struktur faktual” atau tingkatan faktual cerita (Stanton, 2007, hlm. 22).

a. Alur

Alur cerita dianalisis berdasarkan fungsi dan tahapan kejadian pada tiap paragraf. Hasil analisis menunjukkan bahwa dongeng ini menggunakan alur maju (kronologis) dengan dua siklus klimaks: klimaks pertama terjadi ketika Sangkuriang masih kanak-kanak, yaitu saat membunuh Si Tumang dan diusir ibunya, sedangkan klimaks utama terjadi ketika Sangkuriang telah dewasa, yaitu saat gagal menyelesaikan perahu. Cerita ini juga menggunakan teknik *foreshadowing* melalui bekas luka di kepala Sangkuriang, yang kelak menjadi kunci utama titik balik cerita. Tahapan alur secara rinci disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Alur Dongeng *Sangkuriang Kabeurangan*

No	Tahapan	Ringkasan Kejadian
1	Eksposisi (<i>Bubuka</i>)	Memperkenalkan tokoh utama dan situasi awal. Dayang Sumbi ingin menyantap hati kijang, lalu menyuruh Sangkuriang berburu ke hutan ditemani Si Tumang.
2	Munculnya Konflik (<i>Inciting Incident</i>)	Sangkuriang mulai menemui masalah karena tidak ada seekor kijang pun yang lewat. Karena takut mengecewakan ibunya, ia nekat membunuh Si Tumang untuk diambil hatinya.
3	Komplikasi Awal	Sangkuriang pulang dan mengaku jujur kepada ibunya bahwa hati yang dimakan adalah hati Si Tumang.
4	Klimaks Pertama	Puncak amarah Dayang Sumbi. Ia terkejut, marah, lalu memukul kepala Sangkuriang dengan sendok hingga terluka, kemudian mengusirnya dari rumah.

No	Tahapan	Ringkasan Kejadian
5	Resolusi Awal & Pengembaraan	Sangkuriang mengembara membawa kesedihan ke arah timur dalam jangka waktu yang sangat lama (hingga delapan tahun) sampai ia dewasa.
6	Eksposisi Baru	Sangkuriang telah menjadi pemuda gagah dan bertemu kembali dengan Dayang Sumbi (yang tetap awet muda). Keduanya saling jatuh cinta dan berjanji akan menikah.
7	Titik Balik (<i>Turning Point</i>)	Ketika Dayang Sumbi mengusap rambut Sangkuriang, ia menemukan bekas luka di dahi calon suaminya, dan sadar bahwa itu adalah anak kandungnya sendiri.
8	Komplikasi Utama	Dayang Sumbi menolak menikah, tetapi Sangkuriang bersikeras. Akhirnya Dayang Sumbi memberi syarat gaib: membuat telaga dan perahu dalam waktu semalam sebelum matahari terbit.
9	Aksi Siasat (Klimaks Aksi)	Dayang Sumbi menyusun siasat untuk menggagalkan Sangkuriang dengan membuat fajar palsu (menyalakan seratus obor, mengibaskan kain putih, dan meminta ayam berkokok).
10	Klimaks Utama & <i>Dénouement</i>	Sangkuriang merasa <i>kabeurangan</i> (kesiangan) dan murka karena merasa gagal. Perahu ditendang sekuat tenaga hingga terbalik menjadi Gunung Tangkuban Parahu (akhir tragis).

b. Tokoh dan Penokohan

Tokoh-tokoh dalam dongeng ini dianalisis berdasarkan peran serta watak yang ditunjukkan melalui perilaku dan dialog pada tiap paragraf, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Tokoh dan Penokohan dalam Dongeng *Sangkuriang Kabeurangan*

No	Tokoh	Watak	Keterangan
1	Sangkuriang	Patuh dan sigap; mudah putus asa dan nekat; jujur; gagah dan sakti; keras kepala dan emosional	Siap berburu demi ibunya (P1); tega membunuh Si Tumang karena takut mengecewakan ibunya (P2); mengaku jujur perihal hati Si Tumang (P3); tumbuh menjadi pemuda tangguh yang mampu mengumpulkan kekuatan gaib; tidak percaya kebenaran dari ibunya dan mengamuk menendang perahu (P11, P14).
2	Dayang Sumbi	Konsumtif (mudah berkeinginan); impulsif dan mudah marah; awet muda; bijaksana dan cerdas	Ingin menyantap hati kijang (P1); terkejut lalu memukul kepala anaknya dengan sendok (P4); tidak menua hingga dicintai anaknya sendiri (P9); menyadari kebenaran dari bekas luka (P10) dan mencari siasat cerdas lewat fajar palsu (P13).

No	Tokoh	Watak	Keterangan
3	Si Tumang	Setia; tragis (korban)	Menemani Sangkuriang berburu ke tengah hutan (P1); patuh pada Sangkuriang namun akhirnya dibunuh (P2).
4	Rakyat Kampung	Kompak; patuh	Segera membantu Dayang Sumbi menumbuk lesung untuk menjalankan siasat fajar palsu (P13).

Penokohan tokoh utama (Sangkuriang dan Dayang Sumbi) memiliki sifat yang kompleks. Kedua tokoh ini memiliki kemiripan sifat, yaitu samasama mudah dikuasai amarah (impulsif). Hubungan psikologis antara watak tokoh dan alur cerita sangat kuat, di mana amarah Dayang Sumbi pada paragraf 4 menurun kepada amarah Sangkuriang pada paragraf 14, sehingga menciptakan efek sebab akibat (*causal effect*) yang utuh.

c. Latar

Latar dalam dongeng ini meliputi latar tempat, waktu, serta latar sosial yang berfungsi mendukung fakta cerita, sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Latar dalam Dongeng *Sangkuriang Kabeurangan*

No	Jenis Latar	Wujud	Keterangan
1	Latar Tempat	Tatar Sunda; tengah hutan; rumah/dapur; tepi telaga; kampung	Latar wilayah secara umum (P1); tempat Sangkuriang berburu dan membunuh Si Tumang (P1-P2); tempat Dayang Sumbi memasak hati, makan bersama, dan mengusir Sangkuriang (P3-P4); tempat Sangkuriang bekerja dengan kesaktiannya (P11-P12); tempat Dayang Sumbi dan warga menjalankan siasat (P13).
2	Latar Waktu	Dini hari hingga siang; sore/petang; malam hari; kronologis (satu hari hingga delapan tahun); semalam sebelum matahari terbit	Awal masa berburu (P1); suasana hutan yang sepi (P1); Sangkuriang frustrasi lalu membunuh Si Tumang (P2); waktu makan di rumah setelah berburu dan peristiwa pengusiran (P3-P4); rentang waktu pengembaraan Sangkuriang (P7); syarat waktu dari Dayang Sumbi (P11).
3	Latar Sosial	Budaya Sunda kuno/tradisional	Kehidupan masa lampau yang masih mengenal kebiasaan berburu, kepercayaan terhadap hal gaib/kesaktian, serta peralatan tradisional (tombak, sendok, lesung, obor).

Latar waktu dalam dongeng ini tidak sekadar berfungsi sebagai penanda jam, melainkan sebagai sarana pemicu konflik. Istilah “*wanci carangcang tihang*” (dini hari) hingga “*lingsir ngulon*” (sore hari) menggambarkan proses Sangkuriang yang semakin gelap mata hingga

membunuh Si Tumang. Puncaknya, “*wanci kabeurangan*” (waktu kesiangan) pada paragraf 14 menjadi latar waktu krusial yang menentukan takdir kegagalan tokoh utama.

Sarana Cerita

Sarana cerita merupakan metode yang digunakan pengarang untuk memilih dan menyusun isi cerita agar makna cerita tergambar, yang meliputi pusat pengisahan, gaya bahasa, suasana, simbol, dan citraan (Stanton, 2007, hlm. 22).

a. Pusat Pengisahan

Pengarang menggunakan sudut pandang orang ketiga yang serba tahu (*omniscient thirdperson*). Teknik ini memungkinkan pengarang masuk secara bebas ke dalam pikiran batin tokoh, misalnya pada penggambaran kegundahan Sangkuriang saat berpikir “*Leuh karunya teuing ambu...*” (kasihan sekali pada ibu...) sebelum akhirnya membunuh Si Tumang, serta monolog batinnya “*Dina hatena tumanya. Ku naon ambu teh...*” (dalam hatinya bertanya-tanya, mengapa ibu semarah itu...) ketika diusir dari rumah.

b. Gaya Bahasa

Tabel 4. Gaya Bahasa dalam Dongeng *Sangkuriang Kabeurangan*

Paragraf	Jenis Gaya Bahasa	Contoh dalam Teks Asli (Basa Sunda)
P1	Istilah waktu tradisional/klasik	“ <i>carangcang tihang</i> ”, “ <i>haneut moyan</i> ”, “ <i>pecat sawed</i> ”, “ <i>lebeng</i> ”
P2	Onomatope	suara anjing yang tewas: “ <i>gaiiikkkk!</i> ”
P3	Kata sifat penekan	makan bersama: “ <i>balakecrakan</i> ”; berkata jujur: “ <i>satarabasna</i> ”
P4	Kata seru/penanda suara	rasa terkejut dan memukul: “ <i>Gebeg teh</i> ”, “ <i>Peletak ditakolkeun</i> ”
P5	Pertanyaan retorik (monolog batin)	“ <i>Ku naon ambu teh, meni sakitu ambekna? Pira ge anjing...</i> ”
P6	Repetisi (pengulangan)	“ <i>Ka wetankeun. Ka wetankeun. Ka wetankeun.</i> ” (menegaskan jarak tempuh)
P7	Gradasi waktu	“ <i>Sapoe... dua puluh poe... sapurnama... sawarsa... dalapan warsa.</i> ”
P8-P9	Gaya bahasa deskriptif	“ <i>tanggoh</i> ”, “ <i>bangbang</i> ”, “ <i>panceg</i> ”, “ <i>tohaga</i> ”, “ <i>kacida geulisna</i> ”
P10	Ungkapan perasaan (idiomatik)	“ <i>Hatena geus teg bae...</i> ” (firasat yang kuat)
P11-P12	Idiom Sunda dan hiperbola	“ <i>menta tanjakan</i> ” (meminta syarat); “ <i>Sagala rupa kakuatan dikumpulkeun</i> ”
P13	Deskriptif aksi	“ <i>boeh rarang diabarabar supaya siga wanci balebat</i> ”
P14	Onomatope dan kata sifat marah	“ <i>Gebeg</i> ”, “ <i>ngagidir amarahna</i> ”, “ <i>ditalapung satakerna</i> ”, “ <i>Gubrag murag!</i> ”

Ragam gaya bahasa pada tabel di atas menunjukkan bahwa dongeng ini kaya akan istilah waktu tradisional Sunda (seperti *carangcang tihang*, *pecat sawed*) serta onomatope untuk menghidupkan suasana cerita. Penggunaan gaya bahasa repetisi dan gradasi waktu juga menegaskan proses perubahan psikologis dan fisik tokoh utama dalam kurun waktu yang lama.

c. Suasana
Tabel 5. Suasana dalam Dongeng *Sangkuriang Kabeurangan*

Paragraf	Suasana	Keterangan
P1	Aneh dan bingung	Keadaan hutan yang sepi, tidak ada seekor kijang pun, padahal biasanya banyak.
P2	Putus asa dan nekat	Sangkuriang takut dan bingung dikejar waktu senja, akhirnya tega membunuh Si Tumang.
P3	Akrab berubah tegang	Awalnya makan bersama dengan akrab, namun berubah tegang ketika ditanyakan perihal Si Tumang.
P4	Marah dan mencekam	Dayang Sumbi mengamuk secara fisik, darah mengalir, disertai suara pengusiran.
P5-P6	Kesedihan yang mendalam	Sangkuriang berjalan sambil menangis dalam gelapnya malam, penuh pertanyaan batin yang menyakkan.
P9-P10	Romantis berubah syok	Keduanya saling jatuh cinta (bahagia), namun berubah seketika menjadi terkejut ketika rahasia terbongkar.
P11-P12	Tegang dan magis	Perdebatan serta taruhan membuat telaga/perahu menggunakan kekuatan gaib dalam waktu yang sempit.
P13	Riuh dan sibuk	Suasana kampung yang guyub sambil tergesagesa membuat siasat fajar palsu.
P14	Amarah	Sangkuriang mengamuk membara karena merasa ditipu oleh alam; perahu ditendang menjadi gunung.

Tabel di atas menunjukkan bahwa perubahan suasana dalam dongeng *Sangkuriang Kabeurangan* berlangsung secara dinamis mengikuti fluktuasi konflik. Alur cerita dibangun melalui transisi suasana yang dimulai dari keadaan akrab, berubah menjadi tegang dan mencekam, hingga diakhiri dengan suasana amarah yang disertai rasa penyesalan.

d. Simbol
Tabel 6. Simbol dalam Dongeng *Sangkuriang Kabeurangan*

Objek/Peristiwa	Paragraf	Makna Simbolik
Sendok	P4	Simbol amarah ibu yang spontan dan merusak hubungannya dengan anak, hingga menyebabkan perpisahan.
Bekas luka	P10	Simbol jati diri serta takdir yang tidak dapat diboongi atau dihapus oleh berjalannya waktu.
Seratus obor & kain putih	P13	Simbol tipu daya/rekayasa manusia serta kecerdikan perempuan untuk melawan keadaan dengan menipu penglihatan.

Objek/Peristiwa	Paragraf	Makna Simbolik
Perahu tertelungkup	P14	Simbol asalusul (sasakala) geografis sekaligus monumen abadi atas akibat amarah manusia yang tak terbendung dan kegagalan melawan takdir.

Pilihan simbol yang digunakan pengarang, seperti sendok, bekas luka, dan perahu tertelungkup, tidak sekadar berfungsi sebagai objek fisik. Objek-objek ini memiliki makna konotatif yang dalam sebagai lambang rusaknya hubungan darah, takdir, serta akibat dari amarah manusia.

e. Imaji

Tabel 7. Imaji dalam Dongeng *Sangkuriang Kabeurangan*

Jenis Citraan	Bukti dalam Teks	Keterangan
Imaji auditif	<i>“ngadedengekeun korosakna dangdaunan”; “gaiiikkkk!”; “dititah tutunggulan di saung lisung”; “hayam reag kongkorongok”</i>	Pembaca seolaholah mendengar langsung gemerisik hutan, suara anjing yang tewas, suara lesung, dan kokok ayam yang membangunkan.
Imaji visual	<i>“Getih ngaley lalaunan”; “Cipanon ngalembereh”; “boeh rarang (lawon bodas) diabarabar”</i>	Pembaca seolaholah melihat darah yang mengalir, kesedihan Sangkuriang, serta cahaya fajar palsu yang bersinar di langit timur.
Imaji taktil	<i>“Bari mawa kapeurih ati...”; “Ngagidir amarahna”</i>	Pembaca dapat ikut merasakan perihnya hati diusir oleh ibu serta panasnya amarah Sangkuriang.

Berdasarkan seluruh pemaparan struktur di atas, dapat disimpulkan bahwa dongeng *Sangkuriang Kabeurangan* karya Chyé Rétyy Isnéndes memiliki struktur sastra yang sangat kuat dan saling berkaitan (kohesif). Unsur-unsur faktual seperti alur kronologis dengan dua siklus klimaks, karakterisasi tokoh yang impulsif, serta latar tradisional Tatar Sunda didukung oleh berbagai sarana sastra (gaya bahasa, simbol, dan citraan) yang membangun sebuah cerita yang harmonis. Seluruh struktur dan nilai cerita ini selanjutnya digunakan sebagai teks asal (hipoteks) untuk ditelusuri wujud transformasinya ketika dialihwahanakan ke media digital interaktif, yaitu *game* Roblox *“Sasakala Tangkuban Parahu: Adventure Sangkuriang”*.

3.2 Alih Wahana Dongeng Sangkuriang ke Media *Game* Roblox

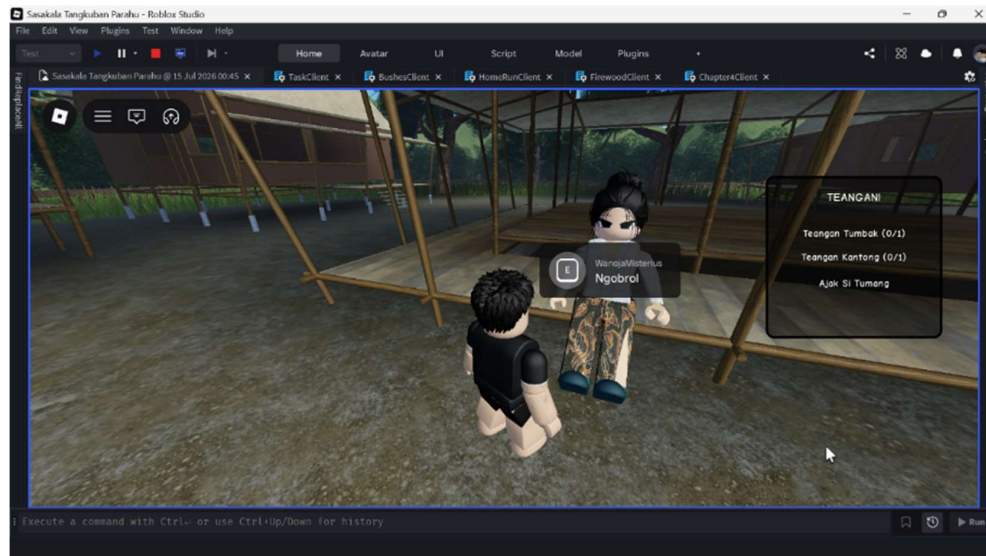
Bagian ini memaparkan bentuk perubahan media (transformasi) dari teks dongeng *Sangkuriang Kabeurangan* ke bentuk *game* digital tiga dimensi Roblox berjudul *Sasakala Tangkuban Parahu: Adventure Sangkuriang*. Proses alih wahana ini mengubah narasi yang bersifat linier dan pasif (teks bacaan) menjadi sebuah sistem dunia virtual interaktif yang meliputi visualisasi lingkungan (dunia sandbox), karakter pemain (*avatar*), serta mekanika permainan (sistem *Quest*). Hasil observasi digital menunjukkan wujud alih wahana ini secara rinci berdasarkan unsur-unsur fakta cerita yang direalisasikan dalam bentuk *gameplay*.

Alur (Sistem Misi/*Quest*)

Sistem misi (*Quest system*) merupakan mekanika utama yang berfungsi menjalankan alur cerita di dalam *game*. Pemain tidak dapat menyelesaikan permainan apabila belum menuntaskan berbagai misi yang telah disediakan secara berurutan. Berdasarkan hasil observasi, misi-misi yang harus dilakukan oleh *avatar* pemain terdiri atas lima tahap sebagai berikut.

Quest 1 - Mencari Perlengkapan Berburu

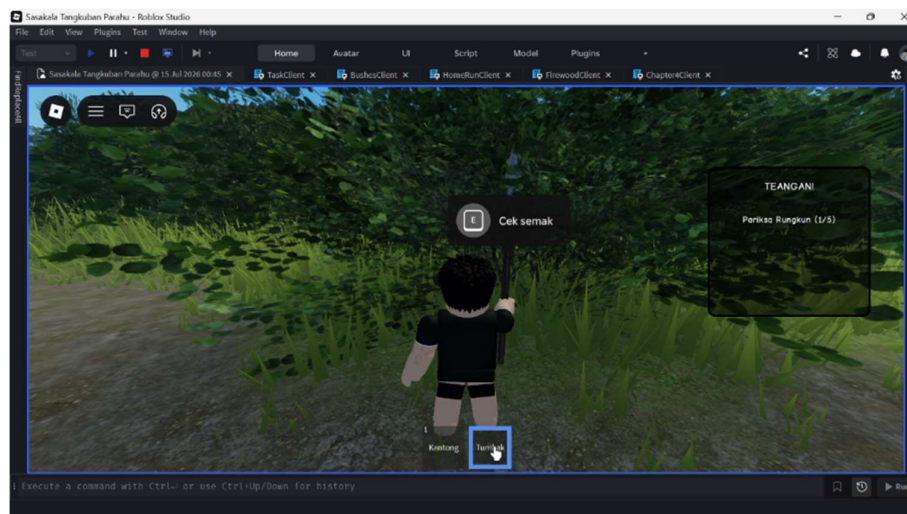
Misi pertama terdiri atas tugas mencari perlengkapan berburu, yaitu tombak dan kantong wadah. Setelah seluruh perlengkapan terkumpul, pemain harus berinteraksi dengan NPC Si Tumang agar dapat ikut berburu ke hutan. Sistem *gameplay* menyediakan panel informasi “TEANGAN” (Cari) di sisi kanan layar untuk melacak jumlah perlengkapan yang telah ditemukan, sebagaimana tervisualisasi pada Gambar 1, serta menyediakan petunjuk dialog untuk mengajak NPC Si Tumang setelah perlengkapan lengkap.



Gambar 1. Tampilan Quest 1 - Mencari Perlengkapan Berburu

Quest 2 - Mencari Kijang

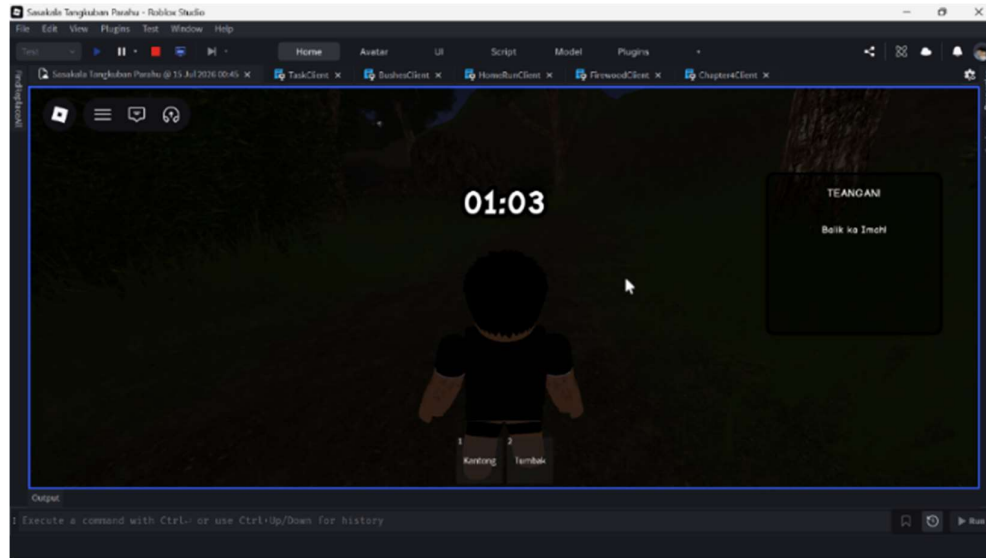
Tahap kedua adalah berburu kijang di dalam hutan. Mekanika *gameplay* pada misi ini mewajibkan pemain melakukan eksplorasi lingkungan dengan cara memeriksa setiap semaksemak yang dicurigai sebagai tempat persembunyian kijang, sebagaimana tervisualisasi pada Gambar 2. Gambar tersebut menunjukkan adanya panel teks interaktif “Cek semak” ketika *avatar* pemain mendekati objek semak tiga dimensi. Hal ini menegaskan adanya transformasi dari narasi aksi berburu yang verbal dalam dongeng menjadi aksi eksplorasi digital yang interaktif.



Gambar 2. Tampilan Quest 2 - Mencari Kijang

Quest 3 - Pulang ke Rumah

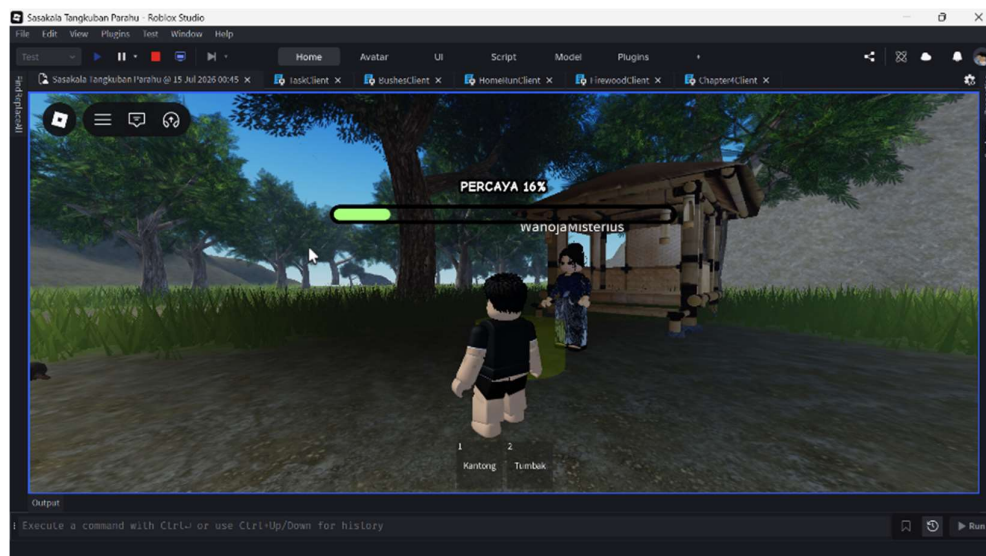
Tugas ketiga merupakan misi kembali pulang yang dirancang menggunakan mekanika *time attack* (batas waktu) serta tantangan *obstacle course* (*obby*). Pemain harus segera menemukan jalan pulang dengan konsentrasi tinggi karena jalur yang dilalui memiliki berbagai rintangan fisik, sebagaimana tampak pada Gambar 3, yang memperlihatkan indikator *timer* digital 01:03 di tengah layar. Mekanika batas waktu dan *obby* ini secara psikologis membangun suasana tegang dan kebingungan pemain, yang paralel dengan kondisi emosional Sangkuriang dalam teks dongeng ketika dikejar oleh waktu senja.



Gambar 3. Tampilan Quest 3 - Pulang ke Rumah

Quest 4 - Membantu Perempuan Misterius

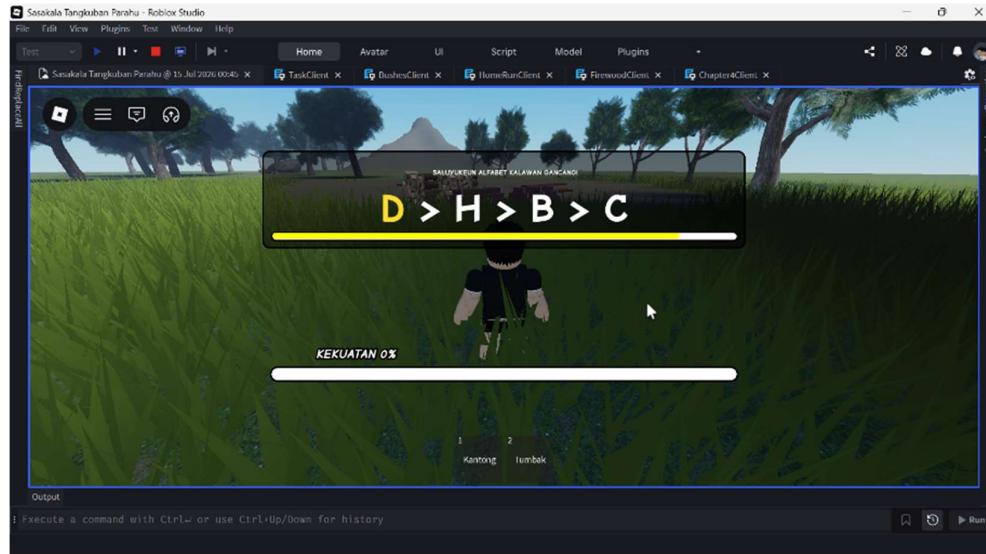
Pada tahap keempat, pemain bertemu dengan sosok perempuan misterius (Dayang Sumbi). Misi yang harus dilakukan adalah mengumpulkan lima batang kayu bakar agar perempuan tersebut percaya kepada pemain. Mekanika unik pada misi ini adalah adanya indikator persentase kepercayaan (*trust bar*), sebagaimana divisualisasikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Quest 4 - Membantu Perempuan Misterius

Quest 5 - Mengumpulkan Kekuatan

Misi terakhir merupakan puncak *gameplay*, tempat pemain harus mengumpulkan kekuatan gaib untuk membangun telaga dan perahu dalam waktu yang telah ditentukan, yaitu semalam. Mekanika yang digunakan adalah *Quick Time Event (QTE)*, yaitu menekan kombinasi huruf secara cepat dan tepat. Gambar 5 menunjukkan panel visual kode kombinasi huruf D > H > B > C serta indikator “KEKUATAN 0%”. Pemain harus menekan tombol huruf tersebut secara cepat dan benar agar bar kekuatannya penuh. Mekanika ini menggambarkan wujud alih wahana dari kesaktian gaib Sangkuriang dalam dongeng, yang diubah menjadi bentuk ketangkasan motorik dan ketepatan reaksi pemain digital.



Gambar 5. Tampilan Quest 5 - Mengumpulkan Kekuatan

Tokoh (Karakter/NPC)

Berdasarkan observasi digital, tokoh atau karakter NPC yang ditemukan di dalam *game* meliputi Sangkuriang, Dayang Sumbi, dan Si Tumang, sebagaimana disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Karakter/NPC dalam *Game Roblox*

Tokoh	Keterangan
Sangkuriang (anak-anak)	Digambarkan sebagai karakter anak kecil yang mengenakan baju kampret berwarna hitam.
Dayang Sumbi (Ambu)	Divisualisasikan mengenakan busana kebaya putih dan kain sinjang.
Si Tumang	Digambarkan sebagai seekor anjing berwarna putih.
Perempuan Misterius (Dayang Sumbi dewasa)	Menggambarkan sosok Dayang Sumbi saat bertemu kembali dengan Sangkuriang yang telah dewasa.
Sangkuriang (dewasa)	Digambarkan sebagai karakter pemuda gagah dalam wujud tiga dimensi.



Gambar 6. Visualisasi Tokoh Sangkuriang dan Si Tumang dalam Game Roblox

Latar (Peta Tiga Dimensi)

Berdasarkan observasi digital, latar tempat yang ditemukan di dalam *game* meliputi latar yang menjadi pusat cerita, sebagaimana disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Latar (Peta 3D) dalam Game Roblox

Latar	Keterangan
Kampung	Latar tempat dalam <i>game</i> Roblox digambarkan melalui suasana perkampungan untuk mendeskripsikan latar dalam dongeng.
Hutan	Latar tempat divisualisasikan melalui suasana hutan untuk mendeskripsikan latar dalam dongeng.
Telaga	Latar tempat diwujudkan melalui area telaga untuk mendeskripsikan latar dalam dongeng.



Gambar 7. Visualisasi Latar Perkampungan dalam Game Roblox

3.3 Analisis Hubungan Intertekstual

Setelah menelaah hasil pemaparan dari kedua objek penelitian, kesamaan dan perbedaan antara dongeng (hipoteks) dan *game* Roblox (hiperteks) dianalisis menggunakan pendekatan kajian intertekstual, sebagaimana dirangkum pada Tabel 10.

Tabel 10. Analisis Unsur Intertekstual antara Dongeng dan *Game* Roblox

Unsur	Dongeng (Hipoteks)	<i>Game</i> Roblox (Hiperteks)	Analisis Intertekstual
Alur	Menggunakan alur maju dengan dua siklus klimaks.	Alur cerita dalam <i>game</i> menggunakan alur maju yang masih selaras dan berfokus pada teks dongeng.	Alur utama tetap dipertahankan secara makna, namun ditambah sistem <i>Quest</i> dalam alur dari awal hingga akhir.
Tokoh	Tokoh utama meliputi Sangkuriang, Dayang Sumbi, dan Si Tumang.	Tokoh utama tetap sama, namun berwujud karakter tiga dimensi.	Tokoh utama dipertahankan; penyajiannya diubah dari tokoh naratif menjadi karakter tiga dimensi yang dapat berinteraksi dengan pemain.
Latar	Latar meliputi kampung, hutan, dan tepi telaga.	Latar diwujudkan dalam bentuk map/peta yang dapat dieksplorasi oleh pemain.	Latar dipertahankan, namun mengalami perubahan dan modifikasi untuk media <i>game</i> agar dapat dieksplorasi pemain.
Amanat	Menggambarkan Sangkuriang yang bertindak tanpa pertimbangan matang, hingga akhirnya menimbulkan penyesalan.	Secara makna, amanat tidak jauh berbeda dan masih berfokus pada teks dongeng aslinya.	Bentuk penyampaian amanat diubah, dari yang semula naratif kini berwujud visual di dalam <i>game</i> .

Proses transformasi intertekstual dari dongeng (hipoteks) ke media *game* Roblox (hiperteks) melibatkan proses adaptasi yang memperhatikan aspek struktur cerita serta fungsionalitas media yang interaktif. Perubahan ini dirumuskan berdasarkan empat pola adaptasi, yaitu unsur yang dipertahankan, ditambahkan, dikurangi, serta diubah, agar karya tetap memiliki unsur asli sambil menyesuaikan dengan karakteristik teknologi baru.

Unsur yang Dipertahankan

Agar keaslian dongeng tetap terjaga, beberapa unsur struktur dipertahankan secara konsisten. Pada aspek alur, alur cerita utama yang menggunakan alur maju serta dasar cerita tetap dipertahankan selaras dengan teks dongeng aslinya pada adegan makan malam ketika Sangkuriang mengaku dengan jujur bahwa yang dimakan adalah hati Si Tumang, yang tetap dipertahankan baik secara naratif dalam dongeng maupun secara visual dalam *game*. Pada aspek tokoh, tokoh utama seperti Sangkuriang, Dayang Sumbi, dan Si Tumang tetap menjadi tokoh acuan untuk menggerakkan cerita. Latar tempat yang meliputi kampung, hutan, dan tepi telaga juga tetap dipertahankan sebagai dasar semantik dalam membangun dunia virtual *game*.

Unsur yang Ditambahkan

Untuk mendukung fungsi *game* sebagai media yang partisipatif, terdapat beberapa unsur yang ditambahkan. Dalam alur cerita, format naratif ditambah dengan sistem misi (*Quest*) yang disusun secara sistematis dari awal hingga akhir permainan, bertujuan memberi arah serta motivasi yang jelas kepada pemain dalam menuntaskan cerita. Selain itu, ditambahkan pula

fitur interaktif untuk mengeksplorasi dunia virtual (map), seperti misi mencari kijang di setiap semak, yang dalam teks aslinya hanya diceritakan secara sepintas.

Unsur yang Dikurangi

Dalam proses adaptasi ini, unsur yang dikurangi secara signifikan adalah sifat penyampaian cerita yang pasif dan satu arah. Jika dalam media dongeng pembaca hanya menerima cerita secara naratif, dalam media *game* Roblox sifat pasif tersebut dikurangi dan digantikan dengan visualisasi gambar untuk menyampaikan isi cerita. Sebagai contoh, latar waktu yang dalam teks asli (hipoteks) diceritakan cukup panjang “*nepi ka geus burit, Sangkuriang angger can meunang nanaon*” (hingga hari beranjak petang, Sangkuriang tetap belum mendapatkan apa pun) pada media baru *game* Roblox diringkas menjadi lebih singkat melalui representasi visual.

Unsur yang Diubah

Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat unsurunsur yang diubah bentuknya untuk menyesuaikan dengan karakteristik teknis Roblox. Penggambaran tokoh yang semula berupa deskripsi tekstual dalam dongeng diubah secara drastis menjadi karakter tiga dimensi yang dapat bergerak dan berinteraksi. Begitu pula dengan latar tempat, yang semula bersifat imajinatif dan abstrak dalam benak pembaca, kini diwujudkan menjadi lingkungan tiga dimensi yang dapat dijelajahi. Cara penyampaian amanat yang semula menggunakan narasi teks langsung kini diubah menjadi bentuk visual di dalam *game* sebagai media penyampaian yang lebih menarik dan sesuai dengan psikologi generasi masa kini.

3.4 Pembahasan

Struktur Dongeng Berdasarkan Teori Robert Stanton

Hasil analisis struktur pada bagian 3.1 menunjukkan bahwa dongeng *Sangkuriang Kabeurangan* memiliki struktur intrinsik yang sangat kohesif, selaras dengan pandangan Stanton (dalam Isnendes, 2010) bahwa sebuah karya sastra merupakan sistem yang dibangun oleh unsurunsur otonom yang saling berkaitan. Ketiga aspek Stanton tema, fakta cerita, dan sarana cerita terlihat saling mendukung dalam membangun satu kesatuan cerita yang utuh.

Misalnya, tema tentang manusia yang tidak dapat lari dari takdirnya sendiri tidak hanya disampaikan melalui pemaparan naratif, tetapi juga didukung oleh fakta cerita, khususnya alur yang memiliki dua siklus klimaks (ketika Sangkuriang kanak-kanak dan ketika dewasa) serta penokohan Sangkuriang dan Dayang Sumbi yang samasama impulsif. Pola sirkular ini dimulai dari amarah ibu (paragraf 4) yang menurun kepada amarah anak (paragraf 14) menunjukkan bahwa struktur intrinsik dongeng ini dibangun secara sengaja untuk menegaskan tema takdir. Temuan ini memberikan gambaran konkret bagaimana “totalitas” cerita menurut Stanton dapat dianalisis secara sistematis.

Selain itu, pemakaian sarana cerita seperti simbol (sendok, bekas luka, *boeh rarang*, perahu tertelungkup) dan citraan (audial, visual, taktil) menunjukkan bahwa dongeng lisan Sunda ini, meskipun telah dialihkan ke bentuk tulisan oleh Isnendes, tetap mempertahankan ciri kelisanan tradisional melalui istilah waktu klasik (*carangcang tihang*, *pecat sawed*) dan gaya bahasa repetisi. Temuan ini menegaskan kembali pandangan Isnendes (2010) serta Rusyana (dalam Koswara, 2010) bahwa dongeng sebagai karya sastra anonim tetap mewariskan kekayaan bahasa ibu, sekalipun telah melalui proses transkripsi ke bentuk tulisan.

Bentuk Alih Wahana Berdasarkan Teori Sapardi Djoko Damono

Berdasarkan hasil observasi digital pada bagian 3.2, bentuk alih wahana dongeng Sangkuriang ke *game* Roblox menunjukkan ciri-ciri yang selaras dengan konsep “wahana” menurut Damono (2018), yaitu sarana yang dipakai untuk menyampaikan ide atau emosi dari satu bentuk kesenian ke bentuk lain. Dalam penelitian ini, unsur alur cerita yang semula hanya dipaparkan secara naratif diubah menjadi sistem *Quest* yang progresif, dimulai dari misi mengumpulkan perlengkapan, berburu, pulang ke rumah (menggunakan mekanika *time attack* dan *obstacle course*), hingga mengumpulkan kekuatan gaib melalui mekanika *Quick Time Event*.

Setiap *Quest* memiliki kesesuaian emosional dengan tahapan alur dalam teks asli. Sebagai contoh, mekanika *time attack* pada *Quest 3* (Pulang ke Rumah) paralel dengan kondisi psikologis Sangkuriang ketika dikejar waktu senja dalam teks dongeng, sedangkan mekanika QTE pada *Quest 5* merupakan alih wahana dari kesaktian gaib Sangkuriang menjadi ketangkasan motorik pemain. Temuan ini menegaskan bahwa sekalipun Damono (2012; 2014) belum secara khusus menyebut alih wahana dari dongeng ke media *game* digital karena pemikirannya semula berfokus pada ekranisasi, musikalisasi, dramatisasi, dan novelisasi konsep “wahana sebagai kendaraan” tetap relevan bila diterapkan pada konteks media baru seperti Roblox. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat dianggap sebagai kontribusi untuk memperluas cakupan teori alih wahana Damono, khususnya dalam ranah media digital interaktif, yang belum banyak dibahas dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

Hubungan Intertekstual Berdasarkan Teori Julia Kristeva

Hasil analisis intertekstual pada bagian 3.3 menunjukkan bahwa hubungan antara dongeng (hipoteks) dan *game* Roblox (hiperteks) selaras dengan konsep Kristeva (dalam Martono, 2009) bahwa sebuah teks merupakan “mosaik” dari teks-teks lain, sehingga makna sebuah teks tidak hanya dibangun oleh struktur internalnya, tetapi juga oleh hubungannya dengan teks lain yang mendahuluinya (Culler, 1975; Teeuw, 1984).

Unsur yang dipertahankan alur maju, tokoh utama, serta latar tempat menunjukkan bahwa *game* Roblox sebagai hiperteks masih memiliki hubungan struktural yang kuat dengan hipogramnya, yaitu dongeng *Sangkuriang Kabeurangan*. Temuan ini selaras dengan pandangan Kristeva bahwa sekalipun telah mengalami transformasi, sebuah karya baru tidak akan sepenuhnya lepas dari jejak teks sebelumnya. Sebaliknya, unsur yang ditambahkan sistem *Quest*, *trust bar*, *timer*, serta fitur eksplorasi map menunjukkan adanya perkembangan hiperteks yang dibangun oleh karakteristik media barunya, yaitu interaktivitas. Hal ini selaras dengan pandangan Damono (2018) bahwa wahana baru akan membawa konvensinya sendiri.

Sementara itu, unsur yang dikurangi (sifat pasif cerita) dan yang diubah (deskripsi tekstual menjadi visualisasi tiga dimensi, narasi verbal menjadi *cut scene digital*) menunjukkan bahwa proses alih wahana dan intertekstualitas berlangsung secara bersamaan dan tidak dapat dipisahkan. Hal ini mengukuhkan pandangan Culler (1975) bahwa analisis intertekstual pada karya alih wahana perlu berfokus tidak hanya pada kesamaan cerita, tetapi juga pada perubahan fungsi medium yang digunakan.

Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Dibandingkan dengan penelitian Widiyanti dkk. (2022) mengenai alih wahana legenda Buaya Putih Cirebon ke buku bacaan anak, penelitian ini memiliki kesamaan dalam proses alih wahana dari bentuk lisan/tulis ke bentuk baru, tetapi berbeda pada tahap transformasinya: penelitian Widiyanti dkk. beralih dari lisan ke teks, sedangkan penelitian ini melanjutkan langkah selanjutnya, yaitu dari teks ke media digital interaktif.

Dibandingkan dengan penelitian Azizah (2026) mengenai transformasi cerita pendek “Dogdog Pangrewong” menjadi komik digital, penelitian ini memiliki kesamaan dalam kajian intertekstualnya, tetapi berbeda pada wujud medium hasil transformasi: komik digital masih merupakan media dua dimensi yang statis, sedangkan *game* Roblox merupakan media tiga dimensi yang interaktif dan memungkinkan pemain menjadi pelaku langsung dalam cerita, bukan sekadar pengamat.

Sementara itu, dibandingkan dengan penelitian Wiyuna dkk. (2024) serta Sabila dkk. (2026) yang samasama menggunakan Roblox sebagai objek penelitian, penelitian ini memiliki perbedaan signifikan pada fokus disiplin ilmunya. Wiyuna dkk. (2024) serta Sabila dkk. (2026) berfokus pada Roblox sebagai media pembelajaran (pendekatan pendidikan/teknologi), sedangkan penelitian ini berfokus pada Roblox sebagai objek kajian sastra melalui pendekatan struktural dan intertekstual. Perbedaan ini menegaskan kembali kesenjangan penelitian yang

telah dipaparkan pada bagian pendahuluan, yaitu belum banyak penelitian mengenai Roblox yang mengkajinya secara mendalam dari sisi kesusastraan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai alih wahana dongeng Sangkuriang ke media *game* Roblox melalui kajian intertekstual, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

Struktur cerita dongeng *Sangkuriang Kabeurangan* versi tulisan Chyé Réty Isnéndes, berdasarkan teori Robert Stanton, ditemukan memiliki struktur yang sangat kohesif dan saling berkaitan antar aspek, yaitu tema cerita, fakta cerita, serta sarana cerita. Tema mengenai perilaku dua manusia yang melawan takdir digambarkan melalui alur cerita yang maju dengan dua puncak konflik, yaitu ketika Sangkuriang masih kecil dan ketika telah dewasa. Selain itu, watak Sangkuriang dan Dayang Sumbi yang kurang berpikir panjang dipadukan dengan latar Tatar Sunda yang masih kental adat tradisional, sehingga menghidupkan jalannya cerita. Hal ini juga didukung oleh sarana cerita berupa pusat pengisahan orang ketiga yang serba tahu (*omniscient thirdperson*), serta bahasa yang kaya akan istilah tradisional atau kuno.

Bentuk alih wahana dongeng ke media *game* Roblox berlangsung melalui perubahan narasi yang bersifat linier dan pasif menjadi sebuah sistem *gameplay* yang interaktif. Hal ini ditemukan secara rinci dalam bentuk sistem *Quest* yang progresif (lima tahap *Quest*, mulai dari mengumpulkan perlengkapan, berburu, pulang ke rumah, membantu perempuan misterius, hingga mengumpulkan kekuatan gaib), visualisasi karakter/NPC tiga dimensi, latar peta tiga dimensi (kampung, hutan, telaga), serta berbagai mekanika *game* seperti eksplorasi lingkungan, *time attack* dan *obstacle course*, indikator trust bar, serta *Quick Time Event*. Proses ini menunjukkan bahwa teori alih wahana Damono, meskipun semula berfokus pada ekranisasi, musikalisasi, dramatisasi, dan novelisasi, tetap dapat diterapkan pada konteks media digital baru yang belum pernah dibahas secara khusus, yaitu dari dongeng ke media *game*.

Hubungan intertekstual antara dongeng (hipoteks) dan *game* Roblox (hiperteks) menunjukkan empat pola transformasi yang jelas, yaitu unsur yang dipertahankan (alur utama, tokoh utama, latar tempat), unsur yang ditambahkan (sistem *Quest*, fitur eksplorasi, indikator kepercayaan serta waktu), unsur yang dikurangi (sifat penyampaian cerita yang pasif dan satu arah), serta unsur yang diubah (deskripsi tekstual menjadi visualisasi tiga dimensi, narasi verbal menjadi *cut scene digital*). Hasil ini menegaskan bahwa *game* Roblox sebagai hiperteks masih memiliki hubungan struktural yang kuat dengan hipogramnya, namun sekaligus mengalami perkembangan fungsi sesuai dengan karakteristik medium digital yang interaktif, selaras dengan teori intertekstual Kristeva.

Secara umum, penelitian ini menegaskan bahwa proses alih wahana dongeng Sangkuriang ke media *game* Roblox tidak merusak atau menghilangkan nilainilai asli cerita, tetapi mengembangkan cara penyampaiannya agar lebih menarik dan relevan dengan generasi masa kini, tanpa meninggalkan jati diri budaya Sunda. Dengan demikian, tujuan umum dan tujuan khusus penelitian yang telah dirumuskan dapat tercapai secara menyeluruh.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian serta beberapa keterbatasan yang ditemukan dalam proses penelitian, peneliti mengajukan beberapa saran bagi pihakpihak terkait. Bagi peneliti selanjutnya, diperlukan penelitian lanjutan yang berfokus pada respons atau persepsi pemain (*player*) terhadap *game* Roblox ini, agar dapat diketahui efektivitas proses alih wahana ini dari sudut pandang penerima (kajian resepsi sastra). Disarankan pula untuk melaksanakan penelitian komparatif antara beberapa dongeng Sunda lain yang telah atau belum dialihwahanakan ke media digital lainnya (seperti film pendek, animasi, atau komik digital), agar dapat diketahui variasi pola intertekstual dalam berbagai jenis media.

Bagi pengembang (developer) *game* edukasi budaya, disarankan agar lebih mendalami unsur-unsur intrinsik cerita ketika membuat *game* hasil alih wahana karya sastra, agar unsur sastra tidak hanya menjadi latar, tetapi lebih terlihat melalui dialog, narasi, serta detail visual yang mencerminkan kekhasan dan kekayaan budaya Sunda.

Bagi masyarakat umum, khususnya orang tua dan remaja, diharapkan dapat lebih menghargai serta melestarikan karya sastra tradisional Sunda dengan memanfaatkan media digital yang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, agar dongeng-dongeng tradisional tidak lekang oleh perkembangan zaman, melainkan terus terjaga dan diwariskan turuntemurun kepada generasi berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Peneletian Kualitatif*. Syakir Média Press.
- Allen, G. (2000). *Intertextuality*. New York. Routledge.
- Alfaro, M. J. M. (1996). *Intertextuality: Origins And Development Of The Concept*. Atlantis 18(1):268-85.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Collier, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging *games* help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in *game*-based learning. *Computers in human behavior*, 54, 170-179.
- Hidayat, S. (2016). Transformasi Sangkuriang dalam Godi Suwarna. *Meta Sastra, Jurnal Penelitian Sastra*, 9(2), 253-266.
- Iskandarwassid. (2019). *Kamus Istilah Sastra Sunda*. Geger Sunten.
- Isnéndés, C. R., & Koswara, D. (Penyunting). (2010b). *Teori Sastra*. Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah.
- Isnéndés, C. R., Narudin, & Toyidin. (2018). *Teori Sastra Kontemporer Formalisme, Strukturalisme, dan Semiotika* (1 ed.). UPI Press.
- Kristeva, J. (1980). *Desire language: A semiotic to literature and art*. (T. Gora, A. Jardine, dan L.S. Roudiez, penerjemah dan Leon S. Roudiez, editor). New York: Columbia University.
- Loe, S. (2017). *Mencerahkan bakat Menulis* (Tilarasma, ed.). Jakarta: PT. Gramédia Pustaka Utama.
- Maryanti, A., Hudiyono, Y., & Rokhmansyah, A. (2022). Alih Wahana Pada Alur Film Posesif Sutradara Edwin Ke Novel Posesif Karya Lucia Priandarini. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 6(3), 1126-1137.
- Nasri, Daratullaila. (2017). Oposisi Teks Anak Dan Kemenakan Karya Marah
- Piliang, W. S. H., & Andriyani, N. (2024). Alih Wahana Cerita Rakyat Legenda Malin Kundang ke Film Animasi. *GERAM (Gerakan Aktif Menulis)*, 12(1), 130-142.
- Prihandini, A., & Nugraha, D. (2012). REVITALISASI BUDAYA NGA-DONGÉNG LEWAT TEKNOLOGI INFORMASI SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA TUTUR (SASTRA LISAN) DIKALANGAN KELUARGA SUNDA MODERN.
- Ratnaningtyas, E. M., Saputra, E., Suliwati, D., Nugroho, B. T. A., Aminy, M. H., Saputra, N., & Jahja, A. S. (2023). *Metodologi penelitian kualitatif*. No. Januari. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 3031-0369.
- Sangamuang, S., Ariya, P., Khanchai, S., Intawong, K., & Puritat, K. (2026). Evaluating metaverse-based library orientation with Roblox for first-year students. *The Journal of Academic Librarianship*, 52(1), 103187.
- Teeuw, A. (1983). *Membaca dan Menilai karya Sastra*. Jakarta: Gramédia.